

LES MAUDITS

Dans « Les Maudits »

Les joueurs incarnent des enfants, des êtres un peu turbulents, pas encore adolescents, pour qui Halloween dure 365 jours par an et qui affrontent quotidiennement des monstres hantant les rues des quartiers environnants et les sbires malfaisants d'un savant démoniaque et dément.

Chaque 31 Octobre, le drame se répète

Des enfants sont victimes des maléfices du Docteur Monstruo. Ce savant fou a en effet conçu des déguisements d'Halloween à destination des enfants qui, revêtus la nuit de Samhain, transforment à jamais les marmots selon l'habit choisi : la petite fille ayant revêtu les habits d'une sorcière devient une petite sorcière, le garçon habillé en macchabée devient un squelette, celui déguisé en Dracula devient un petit vampire, etc. Dispersés un peu partout sur le territoire, chaque année, des enfants sont ainsi irrémédiablement transformés en petits Frankenstein, en petits Harry Potter, en petits fantômes, en petits robots, en petits zombies, en petits démons...

Le CPED

Le CPED ou Centre Pour les Enfants Différents est une école recueillant tous ces enfants considérés comme des monstres par leurs pairs, des enfants qui ne peuvent plus suivre une scolarité normale. C'est au sein de cet espace de culture et de tolérance que les enfants, apprennent, vivent et grandissent. Partageant des chambres de 5 ou 6 lits, la plupart de ces enfants aux physiques et aux capacités particulières lient des amitiés fortes et des rivalités, entre chambrées, tout aussi... dévastatrices. Certains d'entre eux n'hésitent pas à faire l'école buissonnière ou à sortir la nuit tombée pour enquêter et affronter, en groupe, les créatures démoniaques qui rodent dans la ville et les Malefistos, les sbires du Docteur Monstruo...

Les époux Blackwood

Emma et Herald Blackwood sont les fondateurs du CPED. Respectivement Directrice et Professeur au centre, ce couple créa l'école suite à la transformation de leur fils Jack en garçon à tête de citrouille. Jack est d'ailleurs la plus ancienne victime connue des

déguisements du Docteur Monstruo. Emma gère toute la partie administrative du centre tandis que son mari, réputé pour ses inventions et son charisme légendaire, cherche un remède contre le mal qui touche les enfants.

Le Docteur Monstruo

Le mystérieux savant fou qui cherche à corrompre la jeunesse est un être au physique naturellement déformé et au mental dérangé par les années. Lorsqu'il était enfant, tous ceux de son âge se moquaient de lui à longueur de journées, à cause de son effrayante laideur. Mûrissant sa haine des enfants et du beau, il ne désirait qu'une seule chose : se venger du monde entier. Devenu adulte, il parvint à accéder au rayon réservé au public majeur de la bibliothèque municipale et trouva son bonheur dans un très rare et très vieux grimoire de sorcellerie. Il décida d'utiliser les déguisements d'Halloween comme vecteur pour son sortilège et testa son premier prototype sur son neveu Jack... le fils de son frère : Herald Blackwood ! Puis il disparu dans la nature, se construisant un QG dans les égouts de la ville, kidnappant de temps à autres des enfants ou les créant de toutes pièces pour les transformer en ses serviteurs zélés : les Malefistos !

Système de jeu

Pour jouer aux « Maudits », chaque joueur doit décider quel déguisement l'enfant qu'il incarne a endossé la nuit qui l'a vue se transformer en monstre. De là découle une apparence et des capacités qu'il devra déterminer avec l'aval du MJ.

Chaque joueur doit ensuite prendre 3 dés.

- Le premier dé est le dé d'action. Lorsqu'un joueur souhaite tenter une action et que le MJ donne son accord, le joueur doit lancer ce dé. S'il obtient un résultat de 4 ou +, son action est réussie. Si le résultat est de 3 ou -, l'action est un échec.
- Le second dé est le dé de potentiel. Lorsqu'une action est ratée, le joueur peut retenter sa chance. Il utilise 1 point de potentiel et peut relancer le dé d'action. À 6, le personnage est en pleine forme. À 0, il est épuisé et ne peut plus relancer de dé d'action raté.
- Le troisième dé est le dé qui compte les points de vie. Suite à un choc, à un coup ou à une blessure, le MJ décide du nombre de points perdus. À 6, le personnage est en pleine santé. À 0, il est mort.